

Drámajáték a nyelvoktatásban

Egy francia módszer olaszórán, az *Immeuble*

Míg a '80-as években a kommunikatív nyelvtanításra helyeződött a hangsúly, a '90-es évek második felétől a „cselekvéses megközelítés” vált népszerűvé, melynek lényege a konkrét és komplex feladatok hosszú távon történő megvalósítása idegen nyelven. Ereje abban rejlik, hogy az idegen nyelvet tanulók számára a nyelv a kommunikáció valós eszközévé válik egy kitalált világban, melyet egyéni és közös érdekek által építenek fel a tanár által megadott – földrajzilag, társadalmilag – zárt térben és időben. Minden nevet kap, s mozaikként illeszkedik be a tanulók által létrehozott fiktív világba.

A globális szimulációnak két típusát különböztetjük meg: az általános témájú (bérház, cirkusz, sziget, falu stb.) és a szakmai-szakértői szimulációt (vállalat, nagyáruház, utazási iroda, nemzetközi konferencia stb.), mely egy-egy szakterületet ölel fel, ezért lexikájuk szakszókincset tartalmaz és szakmai, szaknyelvi ismereteket követel a tanár részéről is. A témák folyamatosan bővülnek, a keretnek, vagyis a helyszínek, melyet a játékra kijelölünk, csak képzeletünk szabhat határt.

A szimuláció mindig egy viszonylag hosszú kontextus-építő szakasszal kezdődik, melyben meg-megjelennek már a kisebb szerepjátékok is. A kontextus-építés során határozzuk meg az alaphelyzetet, vagyis hogy kik, hol, mit csinálnak. Kiscsoporttól (12–15 fő) kezdve akár 30 fős osztályig is terjedhet a résztvevők létszáma, akik közösen egy univerzumot hoznak létre: várost, cirkuszt, szigetet, szereplőkkel benépesítve, a nyelv minden egyes funkcióját szimulálva. Mivel a játék személyek egész sorát szerepelteti és eseményei irányíthatók, dinamikája regényszerű. Időrendben pedig négy nagy egységre tagolhatjuk: a helyszín megtervezése, belakása, események, záró játék.

Munkámról

Írásomban az *Immeuble* típusú „globális szimulációt” mutatom be. A francianyelv-tanítás módszertanába 1986-ban gyökeret verő és jó pár magyar iskola franciaóráin közkedvelt módszerről lefűjtam a port, és gyakorlatait átültettem magyarra, hogy a „globális szimuláció” ne csak a francianyelv-tanárok kiváltsága legyen. Am, miután lefűjtam a port és átültettem magyarra, szükségét éreztem annak, hogy a feladatokat 45 perces tanórai keretbe strukturáljam a könnyebb felhasználhatóság érdekében, és olyan drámajátékokkal egészítsem ki, amelyek nem csak a feladatra hangolódást, de a különböző fejlesztési célokat is segítik. Abból a szempontból részletezem tehát, ahogyan alkalmazni tudnám azt gimnáziumi olaszóráimon.

Létrejött munkám viszont nem kizárólagosan az olaszórákra korlátozódik, pontosan azért, hogy bármely nyelvtanár kollégám bátran kézbe vehesse dolgozatomat, és az abban ismertetett módszer okos társa legyen, amikor valami újat szeretne becsempészni a jól megszokott nyelvórák menetébe a globális szimuláció módszerével. Az *Immeuble* világa egy mesés utazás egy elképzelt világba, melyet együtt épít tanár és diák, ahol olyan szabályok uralkodnak, melyeket ők szabnak, s ahol a problémák és az azokra

adott megoldások is csak tőlük függenek majd. Ebből már gondolhatjuk is, hogy az általam kiválogatott kiegészítő ötleteknek csak kreativitásunk és újító szándékunk szabhat határt, tehát előrebocsátom, munkám közel sem tartalmaz minden lehetséges ötletet és megvalósítást.

Mi mindenre jó és mit fejleszthetünk a globális szimulációval?

Például – ha még nem tudnánk –, megpróbálunk együtt dolgozni: gondolkodni, a másikat meghallgatni, közös döntésekre jutni, és maradandót alkotni párban, valamint kis- és nagycsoportokban. Ha eddig képtelenek voltunk is mindezenre, a végére (2–3 hónap múlva) minden bizonnyal sikerülni is fog. Tehát ezzel kooperációs képességünket fejlesztjük.

Fejlesztjük a kreativitásunkat is a sok-sok hely, esemény, személy elképzelésével, megformálásával és életre hívásával.

Fejlesztjük és alakítjuk globális világlátásunkat, mivel bővítjük meglévő ismereteinket a minket körbevevő makro- és mikrovilág működéséről.

Fejlesztjük interakcióra való képességünket is, mivel számtalan, eddig talán még ismeretlen hivatalos és nem hivatalos találkozást és beszélgetést kell lebonyolítani a diákoknak a játék folyamán.

Fejlesztjük improvizációs képességünket a sok szerepjátékkal: találkozás itt-ott, lakógyűlés, kihallgatás, szívességekérés, pletykálgatások stb., s ezáltal fejlesztjük a diákok konfliktusmegoldó képességét is.

Fejlesztjük önbizalmunkat, hiszen a sok szereplés alkalmával az introvertáltabb csoporttagok is hallatják hangjukat, megszokják, hogy szükség van rájuk a döntéseknél, valaminek a létrehozatalnál, és egyre bátrabban lépnek fel a különböző társas interakciókban. Ezen felül pedig a gátlásos tanulók fiktív szerepekben könnyebben megnyilvánulnak, ha védi őket a szerep maszkja.

Tehát a sok szerepjáték által, és azáltal, hogy minden elkészült anyag az ő személyiségüket, ízlésüket tükrözi, önismeretet is fejlesztünk.

Összefoglalva, megjelenítünk és utánnuk éppen megnyilvánuló társas kölcsönhatásokban, interakciókban a saját emberi hangunkkal, az adott (olasz) nyelvvel, a testünkkel, adott térben és időben. Tehát szervezett emberi cselekvést hajtunk végre, melyben a dramatikus folyamatok jellemző elemei lelhetők föl, melyek közül az egyik legfontosabb a játékbeli szerep kipróbálása, a szerepbelépés. S ezt olvassuk Gabnai Katalinnál (2008, 9. o.) is, aki azt írja, hogy a drámajáték nevelési célja nem más, mint az emberépités, a személyiségformálás, a kapcsolatfelvétel, kapcsolattartás, a közlés megkönnyítése, vagyis „az egész személyiség – az értelem, az érzelem, a fizikum, a jellem – harmonikus és differenciált fejlesztése.”.

A drámajátékok egy végtelenül izgalmas formája ez, amelyet egymástól eltérő fejlesztési célok érdekében is használhatunk.

Az idegen nyelvi munkáról

Előrebocsátom, hogy amikor idegen nyelven történő munkáról beszélek, számomra csak az éppen tanult nyelven történő munkafolyamat képzelhető el, amelyhez, alkalomadtán, csak fontos helyzetekben hívható elő az anyanyelv használata.

A fent felsoroltak mellett, ha idegen nyelven játszunk, szoktatjuk magunkat ahhoz, hogy idegen nyelven gondolkodjunk mindarról, amit vagy kimondunk, vagy csak gondolunk, s már az idegen nyelven való gondolkodással is fejlesztjük a nyelvi produktív és a nyelvi kreativitásunkat.

Fejlesztjük az írásbeli produkciót a rengeteg megírandó életrajzzal, meghívóval, üzenettel, felhívással, regénnyel és megannyi mással.

Fejlesztjük szókincsünket az egyes témákban használandó új szavakkal.

Fejlesztjük hallott szövegértésünket, hiszen a tanár végig olaszul beszél a diákokhoz, akik az instrukciókat, narrációt idegen nyelven hallják.

Fiktív, saját maguk által kitalált szerepekben még a nyelvileg gyengébb tanulók is elbújhatnak például egy külföldi maszkja mögé, ahonnan még a nyelvtani hibák is természetesnek hatnak.

Ezen kívül megtanulják a vezetéknevek eredetét, a keresztnévek idegen nyelven történő megfelelését.

Elősegítjük a valós környezetben való, cselekedve tanulás esélyeit, formáljuk a tanár-diák kapcsolatot.

Globális szimuláció az anyanyelven

Az általános iskolások nyelvi fejlesztésére, fantáziájuk tágítására, szociális érzékenységük kialakítására, valamint globális világlátásuk fejlesztésére kitűnő terepet adnak a szimulációs játékok. Arról nem is beszélve, hogy teljes rálátást kapnak a hatalmas, körülöttük lévő világ (például falu) vagy az őket körülvevő mikrokozmosz (például család a lakóházban) működésére. A társaikkal való közös tevékenység során számtalan olyan szituációba kerülnek, ami felelős viselkedést, döntéseket követel meg tőlük, mert szemlélődniük kell, megfigyelni és végiggondolni információkat, majd abból kell építkezniük tovább, vagy élni egy elképzelt, általuk felépített világban, az abban felmerülő összes problémával együtt.

Francia iskolákban az anyanyelvi órákon is népszerű ez a módszer – írja Lannert István (2004) is –, mert alkalmas az interdiszciplináris, integrált oktatásra, a diákok földrajzi, biológiai, történelmi ismeretei is gazdagodhatnak egy globális szimulációs feladat által. Jó lehetőséget nyújt például a sziget-szimuláció az állat- és növényvilág tanulmányozására, lexikonok, szakkönyvek használatára.

Globális szimuláció kezdő nyelvtanulók csoportjában

Az első ötletem az volt, hogy megpróbálom elképzelni az *Immeuble*-t kezdő nyelvtanulókkal, vagyis olyan tanmenetet szerettem volna írni az *Immeuble* típusú globális szimulációra, melyet lehetne játszani az első olaszórától az utolsó gimnáziumi olaszóráig, melyben tényleg meg kellene a végén válni a háztól és annak lakóitól. Ezt csakis úgy lehet elképzelni, hogy felosztjuk az egy hétre eső (az én esetemben) 4 olaszórát: ebből két órán a házat építjük, a másik kettőn pedig aládolgozunk, vagyis azokat a témákat, nyelvtani elemeket tanuljuk, amelyek ahhoz kellenek, hogy építsük a házat, beköltöztessük a lakókat és éljünk benne. Ez jó ötletnek tűnik, de egyrészt kivitelezhetetlen ilyen ütemben haladni egy heti 4 órában nyelvet tanuló csoporttal, másrészt elvész az egyik legfontosabb, elengedhetetlen elem: a drámajátékokhoz olyannyira szükséges bevonódás. A globális szimuláció sajátja, hogy mivel időigényes játék, eleve nem enged mély bevonódást a diákok részéről, hiszen maximum egy duplaóra, 90 perc juthat rá egy tanítási napra. Így, nap mint nap, újra be kell vonni a diákokat a közösen építendő világba, motiválni kell őket az új ötletekre és játékokra, ami miatt mélyre sokszor nem is lehet menni egy ilyen szimuláció során. S mivel a négy év nagyon kinyújtáná a játék idejét, félő, hogy nem tartaná fenn a diákok érdeklődését. Ráadásul ebben az esetben az építkezés csakis anyanyelven kezdődhet, aminek én nem vagyok híve, s az első órától olaszul szólalok

meg az óráimon. Ha ezt szokták meg, akkor egy idő után én is jogosan várhatom el tőlük, hogy olaszul próbálják szavakba önteni mondandójukat. Ha anyanyelven kezdünk hozzá a ház építéséhez, nehéz lenne megszabni, mikor váltsunk olaszra, s félé, nehezen lehetne rávenni őket az idegen nyelven történő kommunikációra.

Ugyanakkor nagyon nehéz olyan sorrendben és ütemben haladni a tananyaggal, amit megkíván az *Immeuble*, hiszen minden nyelvórán először az emberrel foglalkozunk és csak utána a lakókörnyezetével, ráadásul ez a játék megkívánja a pontos és részletes kontextus-építést, hogy hiteles környezetbe, érthető helyzetbe helyezzük a játékaikat, és pontosan tudjuk, mit, miért kell oda kitalálni, létrehozni, megszólaltatni.

Igy, miután elkezdtem a munkát, egyre jobban elbizonytalanodtam, és világossá vált, hogy idegennyelv-órán egy ilyen szintű globális szimulációt (az én óraszámom esetében heti 4–5 óra) a harmadik év végén lehet nyugodt szívvel bevinni a csoportba.

Globális szimuláció több év idegennyelv-tanulása után

Három év nyelvtanulás után a globális szimuláció nagyon jó eszköz arra, hogy átismételjünk sok olyan témát, amiről régóta nem esett szó, és rengeteg témában bővítsük a szókincsünket. Ráadásul nem csak a kreativitásunkat fejlesztjük, hanem az írás- és beszédkészségünket is. Érettségi, nyelvvizsga előtt kitűnő összefoglaló, gyakorló játék.

Összegezve az eddig mondottakat, írásom a 3–4 éve, heti 4–5 órában olaszul tanulókat célozza meg, és az ő tanáraiknak ajánlom dolgozatom.

Szakdolgozatom első részében általánosan beszélek a globális szimuláció módszeréről, nyelvórai felhasználhatóságáról, melynek keretében azt részletezem, mire jó ez a módszer, mi mindent fejleszthetünk vele.

A dolgozat fő részében pedig az *Immeuble* (társasház) típusú globális szimulációt részletezem 47 darab 45–90 perces tanórára lebontva, ami természetesen a csoport, illetve a tanár ritmusától függően alakítható.

Végezetül nézzünk meg két-három tanórát a szakdolgozatból. A könnyebb átláthatóság érdekében egyedi jellel (☺) láttam el azokat a megjegyzéseket, alternatív játékokat és tanácsokat, amiket én tettem hozzá a könyv által ajánlottakhoz.

3. óra

☺ A következő 45 percben a foglalkozások lesznek a középpontban: átismételjük őket, és újakat tanulunk. Kreativitás- és fantáziafejlesztő játékokat játszunk, majd kiosztjuk a foglalkozásokat, illetve a diákok (szereplők) választanak maguknak szakmát.

2.2.4. Foglalkozások



www.drawingforall.com



NON SI PREOCCUPI PER IL PREZZO. SARA' UNA COSA BREVE, PER CUI LE FARO' META' TARIFFA!

képek¹

Ezzel a feladattal nem csak a különböző foglalkozásneveket lehet tökéletesen begyakorolni, mindemellett jó fantázia- és kreativitásserkentő gyakorlat. A feladat ezen részében, a diákoknak nem elég csak egy foglalkozásnevet csatolni a nevekhez, hanem pontosan meg kell mondaniuk, hogy hol dolgozik az illető. Pl. Ha tanuló, akkor hol és mit tanul pontosan. De ezenkívül azt is ki kell találniuk, hogy mi a hobbija, miket gyűjt, mik a mániái, szeret-e barkácsolni, vagy van-e bármilyen művészeti tevékenysége.

Kerüljük a kliséket, és válasszunk egy-két különleges foglalkozást is a lakóknak, illetve saját magunknak, mint pl. jós, detektív, bűvár stb.

© A feladat hangulatát megteremtendő, kiegészíthetjük a feladatot egy némajátékkal, amely Kaposi László egyik játéka az átalakítása.² Az lesz a diákok feladata, hogy mindenki választ magának egy szakmát, majd körbeállnak. A kör közepén álló diák elindítja lassítva, de részletesen kidolgozva azokat a mozdulatokat, melyeket az adott szakma képviselője csinál munka közben s amikor az első diák ráismer a szakmára, bekapcsolódik, s ő is „segít” neki egy kicsit a munkában. Kis idő után az első kiszáll, ekkor a másik belekezd a saját szakmájának az elmutogatásába részletesen, lassítva, s így tovább végigmegyünk az egész körön. Ügyeljünk rá, hogy ezek között is legyenek különlegesebb szakmák, illetve, ha valaki már elmutogatott egy bádogost, annak, aki szintén erre gondolt, rögtönöznie kell egy másik mesterséget.

A játék végén, emlékeztetből visszamondjuk olaszul a megjelenített játékokat visszafelé, tehát az első játékos, az utolsó szakma nevét mondja, a második az utolsó előttit, és így haladunk az első foglalkozásnévig. Amit nem tudunk, azt a tanár megmondja, és felírja a táblára.

© Egy másik humorral telített fantáziafejlesztő játék Gabnai Katalintól származik. Találjanak ki a diákok olyan foglalkozásokat, mesterségeket, amelyeknek mások még hírét sem hallották. Pl. hullámfodrozó, lélekszobrász stb. (olaszul: dimagritore con alghe marine, scherzatore col fuoco, facitore il simpatico, ripiegatore di cartine stradali ecc. Mivel ez így önmagában nem illeszkedik a szimulációban történő szerepfelvételhez, ahhoz, hogy ezzel a játékkal mélyíteni tudjuk a szerepeket, játszhatjuk úgy, hogy bizonyos lakóknak, a „tikkjei” alapján találunk egy második foglalkozást. Vagyis „mi lenne egy másik életében”? Pl. az, akinek ABC sorrendben vannak mindig a könyvei a polcon, az lehetne „kényszeresen sorba rakó”, vagy lehet bármi más, szellemes, fiktív szakmája.

2.7. MEGFIGYELÉSEK

27. óra

© Erre az órára az volt a házi feladat, hogy a diákoknak el kellett készíteniük egy hosszú listát, melyen összegyűjtötték a hangokat és az azokhoz kapcsolódó igéket, jelzőket. Ezen az órán a hallás finomítása lesz a középpontban, gyakoroljuk a mondatrövidítést és a zajok leírását is olaszul. Attól függően, hogy mennyi időt szeretnénk a hallás finomítására szentelni, lehet ez egy 45, de egy 90 perces foglalkozás is.

2.7.1. A ház élete: a zajok

A reggeli és esti zajok

X Úr a földszinten nagyon éber alvó. Hajnalban azért nem tud aludni, mert mindent hall, ami az épületben történik.

☉ Mielőtt a hangokat leírnánk, figyeljük meg mi is őket, kerüljünk mi is közelebb hozzájuk! A *Drámajátékok*-című könyv rengeteg hallás finomítására szolgáló gyakorlatot ajánl, ezek jó rávezető gyakorlatok lehetnek, mielőtt belépnenk a házunkba és a lakóink életébe. Első játékként, egyszerűen maradjunk csendben és figyeljük meg a terembe besűrűdő zajokat. Figyeljük meg először, majd kezdjük el leírni ezeket. Mindenki mondja el, mit hall, honnan eredhet ez, és esetleg miért ilyen.

☉ Miután nagyjából „körülnéztünk” a fülünkkel a környezetünkben, társítsuk élményekkel, gondolatokkal a hangokat, kinek, miről, mi jut eszébe. Asszociáljunk! Pl. Nekem a gyerekszivajról a strand jut eszembe. (Dal *rumore fatto dai bambini* mi viene in mente la spiaggia.)

☉ Játshatunk úgy is a hangokkal, hogy egy valaki becsukja a szemét, és fel kell ismernie, hogy a többiek által keltett hang miből született, milyen távolságra szólalt meg tőle, illetve egymás után történő hangadásnál eldönteni, hogy erősebb, vagy gyengébb volt az adott hang, mint az előző.

☉ Az előbbi egy nehezített formája, amikor mindenki becsukja a szemét, és lassan elindul a térben, miközben egy bizonyos hangot ad ki. A cél, figyelni, mikor kerülnek közelebb a hangok, s ezáltal elkerülni a másikkal való ütközést. A *Drámajátékok* bőséges választékát adja ezeknek a játékoknak.

A rávezető játékok után írjon mindenki egy listát, minimum 10 különböző hanggal, kronológiai sorrendben, reggel 4 órától, hogy milyen zajokat hall X Úr! A zajok között legyen két szokatlan, egy meglepő és egy furcsa hang.

Ugyanezt készítsük el az estére is. Vagyis azt írjuk le, hogyan csendesedik el, illetve alszik el a ház. X úr mit hall 21:00, 22:00 és 23:00-kor.

☉ Hangjáték

Válasszatok ki a listátokból egy vagy több olyan hangot, melyre felépítetek valami történetet. Ez egy bizonyos lakó reggeléhez kötődjön. Lehet egy szokásos reggeli rituálé, pl. ahogyan kikel az ágyából és elkészíti a kávéját, de ügyeljete arra, hogy olyan, pontosan rekonstruálható jellegzetes hangot adó mozdulatsort alkossatok, melyből csukott szemmel is ki tudjuk találni, hogy mi történik, és mi után! Erre a feladatra otthonról, előzetesen lehet hozni tárgyakat, pl. kávéfőző, kanalak, vizet készíteni, csészéket, bármi, ami kellhet a hangjátékhoz, vagy olyan tárgyak segítségével előállított hangjátékot készítsenek, amelyek megtalálhatóak a teremben.

1) Amikor ezek elkészültek, egy valaki játssza el az ő mozdulatsorát.

2) A többiek csukják be a szemüket, és figyeljenek!

3) Amikor vége, azok, akiknek csukva volt a szemük, próbálják meg teljes mondatokkal leírni emlékezetből, mit hallottak, mi után. Ehhez is használhatjátok az otthon elkészített szójegyzéket!

Pl. X Úr felébred, mert...

...hall egy láncot csörögni, majd

hall egy ajtót kinyílni, majd

hall egy lábat csoszogni stb.

Ez a szerkezet az olaszban kétféleképpen mondható: mondatrövidítéssel, illetve mellérendelő szerkezettel.

Pl. Il Signore X sente suonare il telefono. / Il Signore X sente il telefono che suona. / sente che il telefono suona.

4) Most egy valaki olvassa fel, amit írt, miközben egy másik diák azt csinálja, amit az előbbi olvas hangosan, mondatonként, így ellenőrizzük, hogy jó volt-e a felismerése és emlékezete az első diáknak. Amennyiben nyelvtanilag nem helyes vagy pontos az első diák mondata, úgy a másik nem hajtja végre az „utasítást”. Ebben az esetben meghallgatunk egy másik mondatot, egy másik diáktól, s ha ez utóbbinak a mondata helyes, a mutogató végrehajtja a mondatban foglaltakat. Ezt lehet jelen, illetve múlt időben is játszani, attól függően, hogy mit szeretnénk inkább gyakorolni.

- Ezt a játékot játszhatjuk úgy is, hogy beiktatunk egy-két, némán utánzó szakaszt, vagyis pár diák elismételheti a hallott mozdulatsort, amit a többiek először csukott szemmel meghallgatnak, majd értékelnek aszerint, hogy ugyanaz volt-e, mint az eredeti, vagy félreértett-e valamit az illető, a hangok erőssége nála eltért-e az eredetitől stb..

☺ Javaslatom, hogy a diákok kapjanak egy főnevekből álló listát a hangokból, pl. sírás, horkolás, csoszogás, szuszogás, krákogás, jajdulás stb., vagy csak egy igékből állót, s nekik kelljen megírni az összes szóhoz kapcsolódó igét és jelzőt, vagyis gyakorolniuk kell a szóalkotást képzők segítségével.

Vegyes táblázatot is kaphatnak három oszloppal, melybe nekik kell beleírniuk a hiányzó alakokat.

Zárszó

A globális szimuláció módszerének alkalmazását a nyelvoktatásban nem csupán a játék örömeért ajánlom, ami egyébként már önmagában jó cél, ha arra gondolunk, mennyivel nagyobb kedvvel és motivációval ülnek be a diákok egy-egy órára, ha tudják, ott olykor-olykor jól is érezhetik magukat. A szimulációban rejlő nagy erő az a fajta, játékos beszédre késztetés, mely egyszerűen úgy indul, hogy a diákok az alapos kontextus-teremtés alatt szinte teljesen belefeledkeznek a szerepükbe, játék az első pillanattól az utolsóig, mely bevon és szórakoztat, így a diák nem veszi észre, hogy játszva tanul, idegen nyelven gondolkodik.

A nyelvtanulási folyamatnak szerves része kellene legyen annyi „szabad” felhasználású tanóra (vagyis a hatékony idegennyelv-tanuláshoz szükség lenne minden iskolában minimum heti 5–6 nyelvvóra), amelyen a tanár olyan nyelvfejlesztő gyakorlatokkal, játékokkal tudja elmélyíteni a már megszerzett nyelvtudást, amelyben maga is hisz, és ami képes bevonni a diákokat az önfeledt nyelvhasználatba.

Mivel az idegennyelv-órán a beszédre késztetés az egyik legnagyobb feladat, amelylyel a tanárnak meg kell birkóznia, szakdolgozatom egy lehetséges megközelítési módot kínál mindazon nyelvtanár kollégáimnak, akik megismernének valami újat és eltérőt mindattól, amit eddig csináltak.

Köszönöm francia nyelvtanár kollégáimnak (többek között például Gonda Zitának, az ELTE Trefort Ágoston Gyakorlóiskola tanárának, valamint Dr. Lannert Keresztély Istvánnak, a Károli Gáspár Református Egyetem tanárának), hogy nem hagyják kihunyni a globális szimuláció lángját, és köszönöm nekik, hogy általuk én is megismerhettem ezt a módszert. Egyes nyelvtanárok aktivitását jelzi a Nyelviskolák Szakmai Szövetsége által 2011-ben odaítélt MMM Nyelvi Díj is Zentai Tünde Rózsának, a nyíregyházi Eötvös József Gyakorló Általános Iskola és Gimnázium tanárának, aki *Dráma a táborban, avagy globális szimuláció Vulcanicus szigetén* címmel nyerte el a díjat.

Közös játékra fel!

Jegyzetek

¹ <http://www.disegnidacoloraregratis.it/persona/det-tagli.php?id=27116>
http://www.disegnicolorare.com/disegni-mestieri-vari-da-colorare_3.html

<http://www.spinacomix.it/GalleriaVignette/pages/chiromante.htm>

² „Együtt könnyebb” és „Foglalkozások” (Kaposi, 2002, 45. o. és 61. o.)

Irodalomjegyzék

Gabnai Katalin (2008): *Drámajátékok. Bevezetés a drámapedagógiába*. Helikon Kiadó, Budapest.

Lannert István (2004): *Drámapedagógiai módszerek az idegennyelv-tanításban*. Doktori disszertáció. Neveléstudományi Doktori Iskola, ELTE, Budapest.

Kaposi László (2002): *Játékkönyv*. Kerekasztal Színházi Nevelési Központ, Budapest.

Gelormini, F. (2005): *Nuovi Mestieri*. Edizione PerMododidire, Firenze.

Simor-Hadrik Zita
Toldy Ferenc Gimnázium